1 安全に使用するために

はじめに

2 ゲーム紹介
3 操作方法
4 ゲームの始めかた
5 ゲームの終わりかた
6 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

7 ゲームの進めかた
8 画面の見かた
9 アイテム

困ったときは

10 お問い合わせ先

1 安全に使用するために

ごあいさつ

このたびはニンテンドー3DS専用ソフト『レイマン　ミスター・ダークの罠』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがありえます。あらかじめご了承ください。

警　告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws.Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

FOR SALE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.

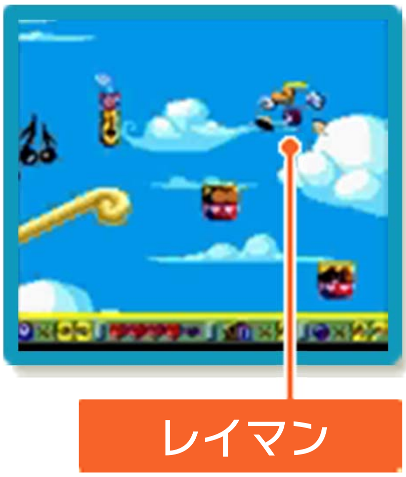
本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

© 2012 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Rayman, the character of Rayman, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
GAME BOY・ゲームボーイ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

CTR-N-QALJ-JPN

2 ゲーム紹介

『レイマン　ミスター・ダークの罠』は、レイマン（主人公）を操作して、ステージのゴールをめざして進むアクションゲームです。



3 操作方法

ステージでの操作方法

移動	✚
しゃがむ	✚
しゃがみながら移動	✚（しゃがんでいるとき）
木のつるなどの上り下り	✚（木のつるなどにつかまっているとき）
ジャンプ	Ⓐ
高くジャンプ	Ⓐ長押し
パンチ	Ⓑ押してから離す
強く遠くにパンチ	Ⓑ長押ししてから離す
上下を見る	✚
ポーズ（一時中断）	START
ゲーム・メニューの表示	SELECT

メイン・メニューでの操作方法

選択	✚
決定	Ⓐ/ START

✚と◎、 SELECT とⓎは同じ操作ができます。

※Ⓐ+Ⓑ+ START + SELECT を同時に押すと、ゲームをリセットしてオープニング・シーンに戻ります。

スリープモード

バッテリーの消費を抑えてゲームを一時中断できます。ゲーム中に3DS本体を閉じるとスリープモードになり、開くと続きから再開します。

4 ゲームの始めかた

メイン・メニュー

いずれかを選びます。

はじめから

最初から遊びます。
オープニング・シーンはⒶを押すたびに次の画面に進み、START を押すとスキップできます。

つづきから

以下の操作でパスワードを入力して、続きから遊びます。

※パスワードは次の場合に表示されます。

・ステージをクリアする
・ゲームオーバー（→8）になる
・ゲーム・メニューで「やめる」を選ぶ

※ゲームオーバー後や「やめる」を選んだ後に「つづきから」を選ぶと、パスワードはすでに入力されています。

文字の選択	✚
文字の決定	Ⓐ
1文字戻る	Ⓑ
ゲームを始める	START
メイン・メニューに戻る	SELECT

オプション

以下の操作で、サウンド（→7）の設定ができます。

項目の選択	✚
あり・なしの切り替え	✚/SELECT
決定	Ⓐ/START
メイン・メニューに戻る	Ⓑ

5 ゲームの終わりかた

プレイ中に HOME を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。
詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

6 VCで使える機能

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

HOMEでゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。
ゲーム中に HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。
この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。
※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチ(もしくはⓍ長押し)すると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。
「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。

有効時

無効時

※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。
バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。
バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。

まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

初回起動時は有効になっています。
VCメニュー表示中にⓇ＋ START ＋ⓧを同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時

ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況をバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

●ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。

●バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。

※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時

ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

おまけ

ソフトが発売された当時のゲームボーイの雰囲気で遊ぶことができます。

ゲームボーイの画素数にする

HOMEメニューで本ソフトのアイコンをタッチするとき、START または SELECT を押しながらゲームを起動します。
元の画素数に戻す場合は、何も押さない状態でゲームを起動してください。

7 ゲームの進めかた

レイマンの世界は、いくつかのマップで構成されています。各マップは3～4つのステージに分かれています。1つのステージをクリアすると、次のステージに進みます。マップ内のすべてのステージをクリアすると、次のマップに進みます。

ステージの進みかた

地面や木のつるをジャンプなどで移動しながら、各ステージのゴールをめざします。

妖精トゥーン

オリをパンチで壊し、妖精トゥーンを助け出します。
行けない場所にあるオリは、ゲームを進めてスペシャル・パワーを手に入れると、行けるようになります。

ボーナス・ステージ

制限時間内に妖精ティング（→9）をすべて集めると、ライフ（→9）が1増えます。
すべての妖精ティングを集めるのにかかった時間がタイム・レコードとして記録され、その時間が新しい制限時間となります。ライフを獲得できるのは一度だけです。タイム・レコードは更新できます。

ボーナス・ステージの入口

スペシャル・パワー

ゲームを進めると、いろいろなスペシャル・パワーを手に入れることができます。スペシャル・パワーの使いかたは、手に入れたときに表示されます。

サウンドについて

妖精トゥーンが捕らえられているオリの近くに来ると、音楽が変わります。
また、特定の場所へ行くと、いつもと違う音が聞こえることがあります。この音は、ステージのどこかで何か変化が起きたことを知らせる合図です。

8 画面の見かた

❶ ライフ数

ミスをすると1減ります。0になると、ゲームオーバーになります。

❷ ヒット・ポイント

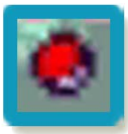
ダメージを受けると減ります。なくなると、ミスになります。

❸ ステージに残された妖精トゥーンの数

❹ 集めた妖精ティングの数

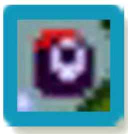
9 アイテム

妖精ティング



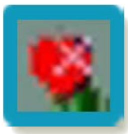
30集めると、ライフが1増えます。

ライフ



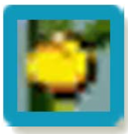
ライフが1増えます。

ハート



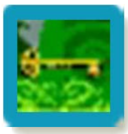
ヒット・ポイントが全回復します。

ゴールド・パンチ



パンチのスピードと強さが上がります。

Ubiキー



ゲーム・メニューから赤外線通信で送受信します。本ソフトでは利用できません。

10 お問い合わせ先

『レイマン　ミスター・ダークの罠』
に関するお問い合わせ先

ユービーアイソフト株式会社

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしておりません。